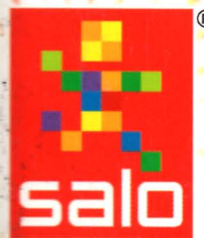
ÁLBUM

Mitos y Leyendas®



+ entretenido



SOBRE CARGADO

¡EL SIGUIENTE NIVEL DE ENTRETENCION!



Bienvenidos

Mitos y Leyendas

El mágico universo de Mitos y Leyendas se complace nuevamente en entregarles una nueva edición del álbum guía más completo y poderoso del reino, un documento que registra las cartas e ilustraciones más emblemáticas y asombrosas de estos 8 años de vida. Al indagar sus páginas, verás los personajes e historia de cada una de las ediciones que hemos creado, desde "El Reto" hasta "Insurgentes", podrás encontrar valiosos consejos y comentarios que te ayudarán a mejorar notablemente tus habilidades en el juego y que te llevarán por la senda de la victoria.

¡Levántate guerrero, levántate!
¡Toma tus armas y tu escudo, es hora de defender tus dominios!



EDITADO Y DISTRIBUIDO POR SALO S.A.
Av. Santa María 0824 - Providencia
Santiago - Chile
Teléfono 719 1500 - Fax: 719 1577
Representante Legal: Álvaro Jadue M.
Impresión: Quebecor World Chile S.A.

Primera Edición: Agosto de 2008



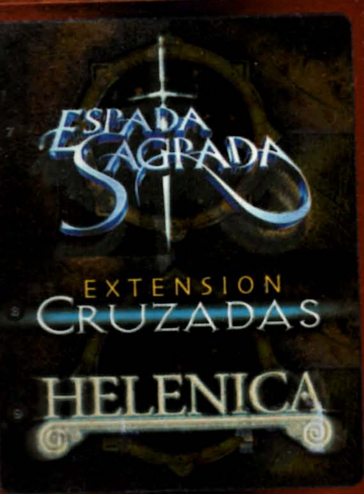


Mapamundi

Estás son las 33 ediciones que Mitos y Leyendas ha creado para ti. En esta nueva y mejorada versión del álbum MyL verás que todas las ediciones han sido reagrupadas de acuerdo a su país-continente de origen, lo cual te permitirá conocer aún más a tu juego de estrategia favorito. Recorre junto a nosotros esta épica travesía.







12. Tierras Altas
Edición de 128 cartas. Fue lanzada el 15 de mayo de 2004.

11. Hijos de Daana
El 6 de marzo del 2004 los seguidores de MyL pudieron obtener los secretos de la mitología celta, en una espectacular edición de 236 cartas con grandes personajes como Brigit y Lugh.

7. Espada Sagrada
La Segunda Era comienza con esta edición de 246 cartas que cuenta las aventuras del Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda. Sus cartas más célebres fueron Dragón Dorado, Bola de Fuego, etcétera.

19. Reino de Acero
El 4 de marzo de 2006 fue lanzada esta edición de 140 cartas, donde narra los Cien Años de Guerra y las aventuras del Mio Cid.

AMERICA DEL NORTE

33. Insurgentes
Edición de 140 cartas que retratará fielmente la Revolución Mexicana.

26. Piratas
Las aventuras y crímenes de los piratas más crueles del mundo están en esta edición que fue lanzada el 28 de julio de 2007, con 240 cartas con personajes como Henry Morgan y el Holandés.

2. Mundo Gótico
Oscuros y tenebrosos seres son mostrados en esta edición que fue lanzada el 13 de noviembre de 2000, 126 cartas fueron hechas para esta edición.

27. Corsarios
Edición de 140 cartas. Fue lanzada el 13 de octubre de 2007.

15. Guerrero Jaguar
La historia y creencias del pueblo Nahuatl marca una nueva etapa en MyL al nacer el 7de marzo de 2005. Moctezuma y Xoltol están dentro de las 256 cartas de esta edición.

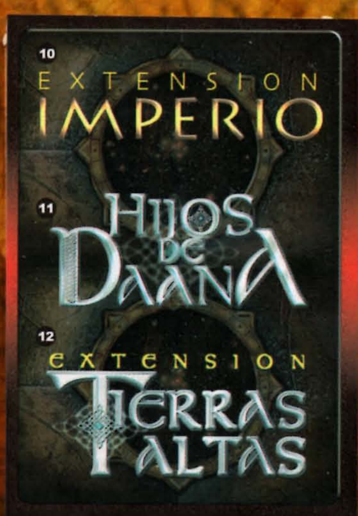
16. Vendaval
Edición de 180 cartas. Fue lanzada el 18 de julio de 2005.

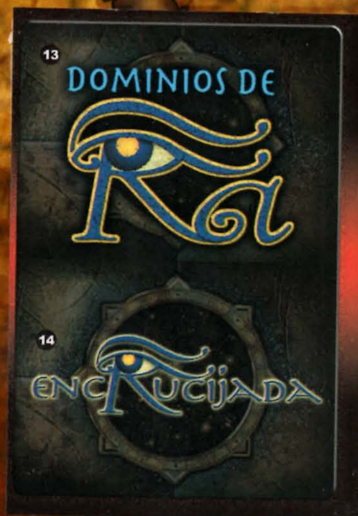
3. Ira del Nahual
Edición de 126 cartas. Fecha de lanzamiento: 4 de agosto de 2001.

AMERICA DEL SUR

25. Héroes (Chile)
En 160 cartas la historia de nuestro país muestra las increíbles hazañas de los próceres chilenos. Fue lanzada el 26 de mayo de 2007.

31. Orígenes
140 cartas que muestran la cultura indígena de nuestro país forman esta gran edición que fue lanzada el 31 de marzo de 2008. La Tirana es una de sus cartas más importantes.







Ediciones

4. Ragnarok
La Europa Nórdica se ve perfectamente reflejada en esta edición de 126 cartas que fue lanzada el 23 de noviembre de 2001, con cartas tan importantes como Gyallarhorn y Drakkar que impactaron en la Primera Era.

10. Imperio
Es la extensión de Helénica y esta compuesto por 64 cartas. Fue lanzado el 1 de noviembre de 2003 con Rómulo y Remo y Julio César como cartas más importantes.

18. Barbarie
Esta edición se basa en las fantásticas leyendas del norte de Europa. Grendel y Eirix el Bretón fueron algunas de las 260 cartas más importantes. Fue lanzada el 15 de octubre de 2005.

20. Hordas
La extensión de Reino de Acero tiene 150 cartas y fue lanzada el 27 de mayo de 2006 con Genghis Khan y Marco Polo como cartas más importantes.

24. Katana
Edición de 140 cartas, fue lanzada el 26 de mayo de 2007.

9. Helénica
El 2 de agosto de 2003 nació esta edición que reunió a todos los dioses y héroes del Olimpo. Tanto Cronos, Ares y el templo de Apolo fueron parte de las 236 cartas de la edición.

EUROPA

ASIA

8. Extensión Cruzadas
Edición de 64 cartas. Fue lanzada el 13 de junio de 2003.

32. Invasión
Oriente y Occidente se enfrentarán en esta espectacular edición de 240 cartas. Su lanzamiento será el 15 de agosto de 2008 con Leónidas y Jerjes como principales personajes.

6. Espíritu de Dragón
El Oriente ha renacido nuevamente en esta edición lanzada el 28 de julio de 2002 con 236 cartas a su haber de las cuales Sun y Tchi Yeu fueron las más emblemáticas.

23. Código Samurai
El esplendoroso Japón feudal hará su magistral aparición en esta edición de 260 cartas con importantes personajes como Ryujin y Seiwa Genji. Su fecha de lanzamiento fue el 3 de marzo de 2007.

RICA

30. Duna
Sherezade y Simbad formarán parte de esta fascinante edición de 140 cartas donde las historias de Arabia serán protagonistas. El 10 de mayo de 2008 fue su fecha de lanzamiento.

13. Dominios de Ra
Una de las civilizaciones más fabulosas del mundo fue inmortalizada en esta edición de 236 cartas de las cuales, las más sobresalientes fueron Ramsés y Ra. Fue lanzada el 17 de julio de 2004.

14. Encrucijada
Edición de 128 cartas. Fue lanzada el 23 de octubre de 2003.

Otras ediciones compilatorias de Mitología Universal

1. El Reto
Es la primera edición de Mitos y Leyendas, fue lanzada el 30 de junio d 2000. Está compuesta por un total de 174 cartas, las más populares fueron Oráculo de Delfos, Odín y Zeus.

5. La Cofradía
Edición de 170 cartas. Fue lanzada el 13 de abril de 2002.

17. Compendium
Edición de 128 cartas. Fue lanzada el 28 de mayo de 2005.

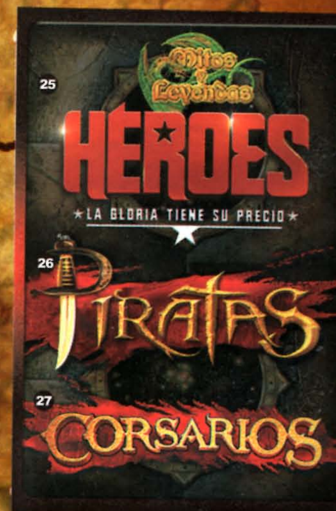
21. Bestiario
Edición de 285 cartas. Fue lanzada el 29 de julio de 2006.

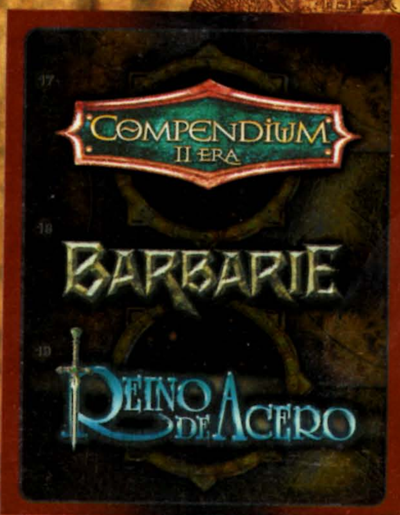
22. Héroes
Todas las fuerzas del mal están en esta edición que fue lanzada el 28 de octubre de 2006. Dentro de sus 125 cartas podrás encontrar a Nintu SP y Gilgamesh.

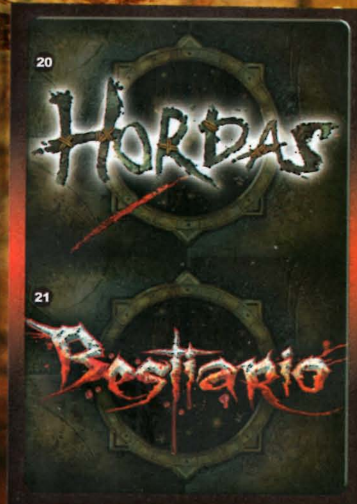
28. Dominus
Edición de 100 cartas, fue lanzada el 15 de enero de 2007.

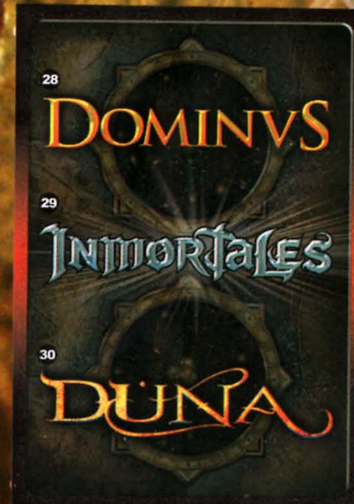
29. Inmortales
Nuevas habilidades y míticos personajes presenta esta nueva edición de 238 cartas, que fue lanzada el 1 de marzo de 2008 con Cronos y Carlos Martel como principales cartas.













Mitos y Leyendas Un

EL RETO

La Cofradia



TRAUKO
(EL RETO)

El estrepitoso sonido de su eco anuncia la llegada del fascinante Trauko, ansioso de poseer a una inmaculada muchacha.

El Mito del Rey Midas

Conocido es el mito de Midas, rey de Frigia que, llevado por su ambición, convertía todo lo que tocaba en oro. Gracias a la hospitalidad concedida a Dionisio, dios del vino, éste le concedió un deseo. Midas pidió que todo lo que tocara debía convertirse en resplandeciente oro. Obviamente la codicia había cegado su juicio, porque si bien sus riquezas aumentaron, no podía comer porque hasta el alimento que tocaba se convertía en oro. Arrepentido, rogó por el fin de su tormento. Dionisio le dijo que debía bañarse en el río Pactolo y su poder desaparecería. Desde entonces dicen que el río conserva un color dorado que brilla como el oro.



ORÁCULO DE DELFOS
EL RETO



ODÍN
EL RETO



WALKIRIAS
EL RETO



ZEUS
EL RETO



CABALLERO NEGRO
EL RETO

ersales

COMPENDIUM
II ERA

HÉROES
EXTENSIÓN

Leyenda del unicornio

Muchos han tratado de explicar el origen del porqué existe la creencia de la presencia de este fabuloso animal en nuestro mundo. Si bien hay referencias fantásticas sobre él en muchas culturas, no existen evidencias físicas que las respalden, pero, al analizar el lado realista de este mito, se han encontrado en el valle del Indo grabados donde aparece este animal, lo cual válida de alguna manera su existencia, ya que en el resto de los grabados no hay animales mitológicos y además, esta cultura, no adoraba a estatuas ni nada semejante... ¿será cierto el mito?



ARMAGEDON


HENRY II
COMPENDIUM

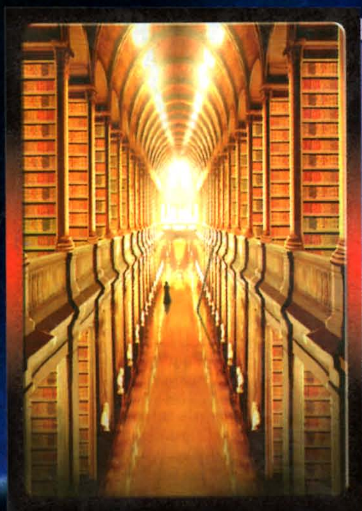

NINTU
HÉROES


INVOCAR ANFIBIOS
HÉROES


DOMO DE PLATA
COMPENDIUM

Mitos y Leyendas Univers





BIBLIOTECA ETERNA
INMORTALES

MAGO MERLÍN

¿Personaje imaginario o personalidad histórica? ¿Mito o realidad? Lo que si es cierto es que era uno de los magos más célebres de la epopeya del rey Arturo. Dicen que era tal su magnificencia que conocía la esencia de todas las cosas, su transformación y renovación. Conocía el secreto del sol y de la luna, las leyes que rigen el curso de las estrellas en el firmamento; las imágenes mágicas de las nubes y el aire; los misterios del mar. Conocía los demonios que envían sueños bajo la luna. Comprendía el grito áspero de la corneja, el volar cantarín de los cisnes, la resurrección del fénix. Acabó sus días en el bosque de Broceliandа, recluido en un árbol. Se cree que este fin era fiel a su concepción de ver la vida; ya que creía firmemente en la indisoluble unión del hombre con la naturaleza.



CRONOS (INMORTALES)
El divino descendiente del Supremo Hacedor se rebeló, nadie más que él debería gobernar los cielos...



GUINIVERE
INMORTALES



ATAQUE VIKINGO
INMORTALES



BALAUR
INMORTALES



CARLOS MARTEL
INMORTALES



DRAGÓN NIVAL
INMORTALES



LOS CUERVOS DE WOTAN
INMORTALES

INMORTALES





LETANÍA
INMORTALES



ANUBIS (INMORTALES)
ANOCHECE Y LA CIUDAD DE LOS MUERTOS ESPERA A ANUBIS, CUYA INFINITA LUZ GUIARÁ A LAS ALMAS AL MÁS ALLÁ.



MAC DATHO
INMORTALES

ARMADA ÉLFICA Y LESHY SP

ACELERAR TU JUEGO SIN LA NECESIDAD DE TENER QUE GASTAR TUS OROS: CON LESHY SP PUEDES BUSCAR A ARMADA ÉLFICA Y LUEGO JUGARLA GRACIAS A LA SEGUNDA HABILIDAD DE ESTE ALIADO SP, GENERANDO 2 OROS CON LOS QUE TAMBIÉN PODRÁS JUGAR A LA COPIA DE ARMADA ÉLFICA QUE BUSCAS LUEGO DE JUGAR LA PRIMERA, PARA FINALMENTE DESTRUIR TUS ARMADAS Y JUGAR UN ORO DESDE TU MAZO.



ARMADA ELFICA
INMORTALES



LESHY
INMORTALES

Mitos y Leyendas del M



Leónidas (Invasión)
Ni una lluvia de meteoros sería capaz de detener al bravo Leónidas, aquel que gustoso ofrecía su vida por Esparta.

El esplendor del reinado de Jerjes I

El imperio persa se destacó por la fastuosidad de sus fiestas. En el tercer año de su reinado, ofreció un banquete a todos sus príncipes y cortesanos, invitó también a los más poderosos de Persia. 180 días duró esta celebración, el lujo dejó a sus invitados sin aliento: los reclinatorios eran de oro y de plata, sobre losado de pórfido y de mármol, de alabastro y de jacinto. Se bebía en vasos de oro, diferentes unos de otros, y el vino real corría en abundancia, como corresponde a la generosidad de un rey. Pero un desafortunado hecho oscureció la celebración. La reina de Jerjes no quiso acudir a su llamado para ser vista ante todos los invitados, lo cual causó la ira del monarca. Según el consejo de los sabios del reino, para que el ejemplo de la reina no sea imitado por las otras mujeres, Jerjes firmó un decreto para que su mujer jamás se presente delante de él, quedando por siempre excluida de las actividades reales. Además, podrá hacer reina a otra mejor que ella.



SIMURGH
INVASIÓN



ARTIJERJES I
INVASIÓN



EURIBIADES
INVASIÓN



MEGABIZO II
INVASIÓN



BATALLA NAVAL DE SALAMINA
INVASIÓN



SHAHNAMEH
INVASIÓN

No puedes olvidar incluir estas cartas en tu mazo, por una parte un oro que al comienzo de la Fase Final puede ser agrupado brindándote recursos en el turno oponente sin que esto implique reducir tu juego durante tu propio turno, por otro lado un talismán que anula con coste 0, salvándote cuando el oponente cree que no tienes posibilidad de interrumpirle.

EDITERRÁNEO
INVASIÓN



COSTUMBRES PERSAS

LOS PERSAS DESARROLLARON UNA POLÍTICA IMPERIAL COMPLETAMENTE DISTINTA A LA APLICADA POR LOS ASIRIOS Y LOS BABILÓNICOS. CONQUISTABAN TERRITORIOS PERO RESPETABAN RELIGIONES Y COSTUMBRES DE LOS PUEBLOS SUBYUGADOS. EL GRAN CONQUISTADOR CIRO DIO SU APROBACIÓN PARA QUE LOS JUDÍOS RETORNARAN A SU PAÍS EN EL PRIMER AÑO DE SU REINADO QUE SIGUIÓ AL DESPLOME DE BABILONIA. EL EDICTO EN QUE SE PERMITÍA ESTE REGRESO FUE ALGO POCO USUAL, Y LA BIBLIA LO REGISTRA DOS VECES EN ESDRAS.



ALEJANDRO I
(INVASIÓN)
FILOHELENO, LA ALIANZA CON LOS BÁRBAROS HA TERMINADO, HELÉNICO QUIERES SER Y HELÉNICO SERÁS.

SI QUIERES IMPEDIR QUE TU OPONENTE ARME SU ESTRATEGIA DE FORMA EFICAZ ESTAS CARTAS PUEDEN AYUDARTE A LOGRARLO: UN ALIADO DE ELIMINACIÓN Y UN EXCELENTE ALIADO QUE COMBINA DAÑO DIRECTO Y DESCARTE.



LEDA
INVASIÓN



JERJES I
INVASIÓN



MAGI
INVASIÓN



AQUILES
INVASIÓN



LLUVIA DE FLECHAS
INVASIÓN



ORÁCULO DE DELFOS
INVASIÓN

Mitos y Leyendas M

INVASIÓ

AMESTRIS (INVASIÓN)

La perversa emperatriz del oriente no conoce el perdón ni la misericordia. Sus ojos hechizan a Jerjes que gobierna bajo su mirada.





ERIS
INVASIÓN



MOIRAS
INVASIÓN



HÉCTOR DE TROYA
INVASIÓN

Dos cartas SP que de seguro se mantendrán entre las más cotizadas. Debes incluirlas en tu mazo sea cual sea tu estrategia. Con ellas siempre estarás en guardia.



NIKÉ
INVASIÓN



DIOS DE LA GUERRA
INVASIÓN



MENELAO
INVASIÓN

EDITERRÁNEO

HELENICA


THANATOS
HELÉNICA

EXTENSION
IMPERIO


JULIO CÉSAR
IMPERIO


ESPARTACO
IMPERIO

TIFÓN

Fue el mayor de los monstruos jamás conocidos de la mitología griega, se decía que su fisonomía intimidaba hasta al más valiente. Sus piernas estaban formadas por racimos vivientes de serpientes, sus brazos eran tan largos como él deseara y en lugar de dedos lucía cabezas de serpiente. Osó desafiar a Zeus a competir por el trono del Olimpo y éste lo hirió con un rayo de fuego y, mientras se abrasaba, puso el monte Etna sobre él y por eso, esta montaña todavía sigue ardiendo hasta el día de hoy.


AFRODITA
HELÉNICA


EL GRAN ZEUS
HELÉNICA


ROMULO Y REMO
IMPERIO


FÉNIX
HELÉNICA

Bárbaros y Guerreros Nórdicos

Ragnarok

Hijos de Daana

Extension Tierras Altas



FERGUS (HIJOS DE DAANA)
El que una vez gobernó Ulster fue exiliado a Connacht, tierra de los descendientes de los Conn.



BALOR
HIJOS DE DAANA



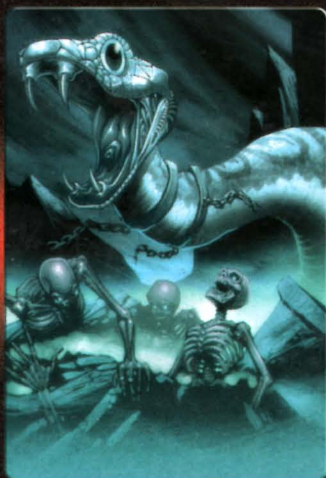
SURT
RAGNAROK

Cúchulainn

Este héroe desde pequeño dio muestras de poseer una fuerza extraordinaria. Las narraciones señalan que nunca era vencido por sus enemigos porque, en el fragor de la batalla, cuando la ira le poseía, su cuerpo transmitía una imagen temible. En una ocasión, dio muerte a tres gigantes que tenían la capacidad de utilizar ciertos poderes con los que vencían a todos sus oponentes. Estos colosos habían retado a los Caballeros de la Rama Roja, y éstos pidieron ayuda a Cúchulainn, quien venció a los gigantes sin esfuerzo.



RED DE PLATA
TIERRAS ALTAS



SERPIENTE NEGRA
TIERRAS ALTAS



FORJA DE ENANOS
RAGNAROK



MARTILLO DE THOR
RAGNAROK

BARBARIE



GRENDEL
BARBARIE



EIRIX EL BRETÓN
BARBARIE

HORDAS
Extensión

ATILA, EL AZOTE DE DIOS

Fue el último rey de los hunos y uno de los líderes más poderosos. Sus tropas asolaron desde Europa Central hasta el Mar Negro y desde el Danubio hasta el Báltico. Roma estaba al alcance de sus manos, pero misteriosamente tras el encuentro con el Papa León I, Atila inició la retirada. Se dice que este hecho se debió a las epidemias que debilitaron a su ejército o también es probable que la persuasiva oratoria de León I haya convencido al huno a dejar estas tierras. Poco después, falleció.



ATILA
BARBARIE



HALYCH
HORDAS



MANZACHIRI
HORDAS



RELÁMPAGO
BARBARIE



TENGRI
HORDAS

Mitología Medieval

Espada Sagrada

Cruzadas

Los templarios

Se hacían llamar los caballeros de Cristo, combatían las tentaciones de la carne y la sangre en nombre de las fuerzas espirituales del cielo. Hacían votos solemnes para defender por siempre a los peregrinos contra los grupos de bandoleros en Tierra Santa. Una de sus reglas era evitar besar a doncellas, viudas y a sus propias madres, creían que esos ósculos podrían desviarlos de dedicar su vida al Señor.



FE SIN LÍMITE
ESPADA SAGRADA



DRAGÓN DORADO
ESPADA SAGRADA



BOLA DE FUEGO
ESPADA SAGRADA



DRAGÓN DE MAGMA
ESPADA SAGRADA



FELIPE II
CRUZADAS



CURANDERA
CRUZADAS



CONAN DE BRETAÑA
REINO DE ACERO

Reino de Acero

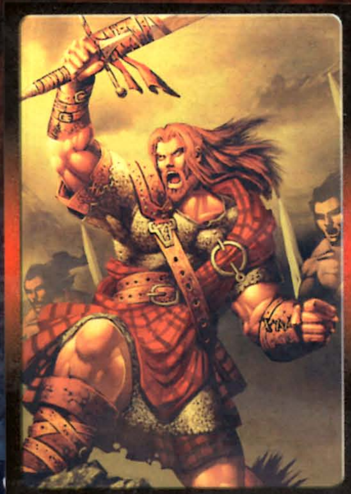


Ricardo Corazón de León

Es considerado el símbolo vivo de las historias de caballería, un héroe romántico que lucha de manera implacable y brutal. Como rey de Inglaterra libró varias batallas para aumentar sus dominios, siendo apresado finalmente en Austria. Al retomar su libertad, vuelve a ser rey y nuevamente combate por su país. Tras un descuido, una flecha le hirió en el hombro izquierdo, pero él no se inmuta y no emite expresión de dolor. Días más tarde muere el personaje más amado y temido por muchos en toda Europa.



LUIS EL PIADOSO
REINO DE ACERO



WILLIAM WALLACE
REINO DE ACERO



Rey Arturo Pendragón (Espada Sagrada)

Debes dejar Camelot y escuchar las palabras de Merlín que aún se escuchan en la espesura de la noche: el Santo Grial te espera...



JOAN D'ARC
REINO DE ACERO



MIO CID CAMPEADOR
REINO DE ACERO



LICÁNTROPOS ORIENTALES
REINO DE ACERO



LOKI
REINO DE ACERO

Egipto y Arabia

Duna


ALADINO
DUNA



SIMBAD (DUNA)
Las estrellas de Arabia brillan cuando a lo lejos se escucha tu nombre, y la noche no quiere dormir, sólo anhela escuchar tus historias.


VIAJE EN SUEÑOS
DUNA

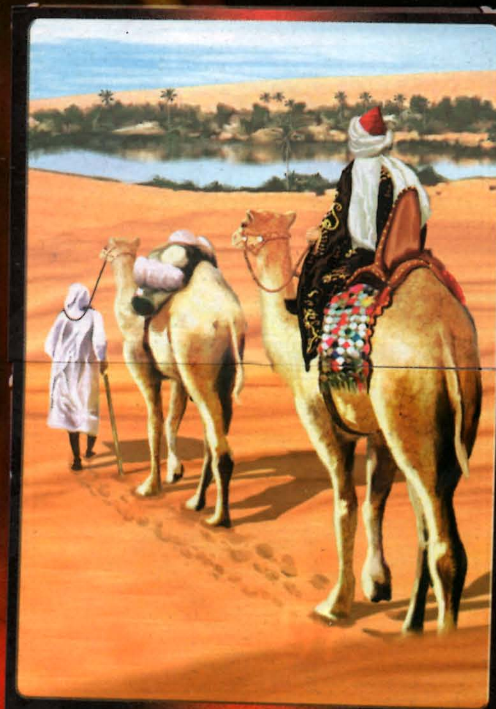
La leyenda de las mil y una noches

Esta fantástica historia nace gracias al ingenio de Scherezade, una hermosa mujer, hija del visir del sultán de Schahriar, quien al descubrir que su esposa lo engañaba, decide casarse todos los días con una mujer distinta para matarla antes del amanecer. Para acabar con esta terrible venganza, Scherezade decide casarse con el sultán, pero ella tenía un plan: todas las noches entusiasma a Schahriar con fantásticas historias que entretienen al caprichoso rey. Sin casi darse cuenta pasan mil noches y ella se gana el amor de su monarca quien le perdona su vida y viven felices para siempre junto a sus tres hijos.


SCHARIAR
DUNA


ROC
DUNA


EL GENIO DE LA LÁMPARA
DUNA



OASIS
DUNA



FUEGO CELESTIAL
DUNA



SHEREZADE
DUNA

En el primer turno puedes barrer con todas las cartas de la mesa y abatir violentamente a tu rival. ¿Cómo? Lo único que necesitas son estas 3 cartas: con Fuego Sagrado generarás 3 oros para jugar Invocación Equivocada, con esta carta llamarás a la gran bestia Bahamut destruyendo todo a su paso y con su gran fuerza arrollar al rival.



INVOCACIÓN EQUIVOCADA
DUNA



FUEGO SAGRADO
DUNA



BAHAMUT
DUNA



ALI BABÁ
DUNA

Egipto y Arabia

Dominios de Ra

Encrucijada



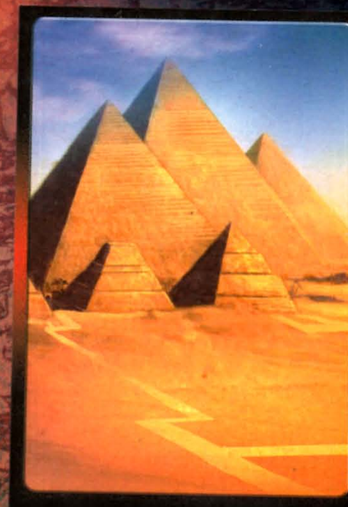
RA
(DOMINIOS DE RA)
REINABAS EN LA OSCURIDAD Y TAMBIÉN AHORA, CUANDO CONCEDISTE A NOSOTROS TUS SIERVOS, LA LUZ.

SETH

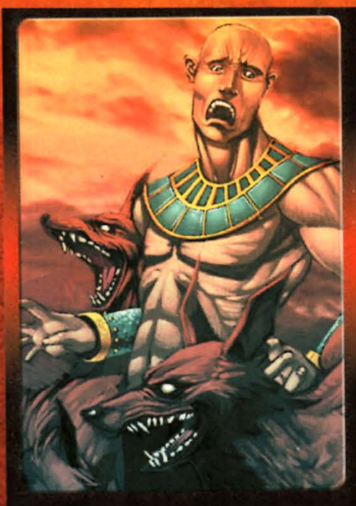
DEIDAD BRUTAL, SEÑOR DEL MAL Y LAS TINIEBLAS, PROTAGONISTA DE UNA LEYENDA EJEMPLIFICADORA DEL MALO ASESINANDO AL HERMANO BUENO. SETH ODIA DESDE LA INFANCIA AL PRIMOGÉNITO OSIRIS Y SIN REMORDIMIENTOS LO MATÓ. SIN EMBARGO, AL ASESINARLO SÓLO CONSIGUIÓ DIVINIZAR AÚN MÁS A SU ODIADO HERMANO, PORQUE OSIRIS TRIUNFANTE SOBRE LA MUERTE, VOLVERÍA A NACER Y MORIR ETERNAMENTE, REINANDO EN LA VIDA ETERNA DEL CIELO Y VENCIENDO SOBRE SU TRAIDOR HERMANO EN LA TIERRA, AL QUEDARSE CON SUS POSESIONES Y SIENDO LA FIGURA DORADA DE LOS EGIPCIOS.



BAHITI
DOMINIOS DE RA



GUIZA
DOMINIOS DE RA



INVOCAR CHACALES
ENCRUCIJADA



JINETES DE FUEGO
DOMINIOS DE RA



HAQUIKA
ENCRUCIJADA

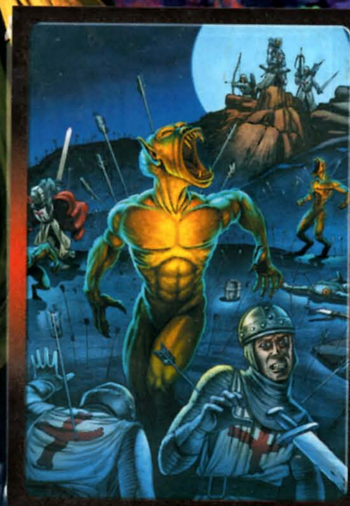


DEMOLEDOR DE RA
ENCRUCIJADA

Monstruos

Mundo Gótico

Bestiario


JUSTOS POR PECADORES
MUNDO GÓTICO


NEMAIN
BESTIARIO

Baphomet

Es un supuesto ídolo o deidad cuyo origen se dice que provenía de Tierra Santa. Se cree que éste presunto numen era una cabeza barbada, algunos dicen que dicha cabeza era una representación de Mahoma, otros incluso creen que era la cabeza embalsamada de Juan el Bautista. Los templarios fueron los primeros en mencionarlo cuando fueron enjuiciados por herejes, muchos fueron torturados y confesaron actos heréticos, entre ellos la adoración a este ídolo.


KAIN
MUNDO GÓTICO


BAAL ZEBU
BESTIARIO


VLAD TEPES
BESTIARIO


DRAGÓN CANÍBAL
BESTIARIO


ARLEQUÍN
MUNDO GÓTICO

Mitos y Leyendas de

Espíritu de Dragón

ユキトツエツオチ　クウネ　ウエカコテハ

Leyenda de Cheu-Sing

Desde tiempos ancestrales el ser humano ha buscado incansablemente el secreto de la eterna juventud. China tenía un dios dedicado especialmente a procurar lozanía a todos aquellos que se lo rogaran. Se llamaba Cheu-Sing y tenía el poder para fechar la vida de los humanos. Según la creencia popular se podía cambiar la voluntad de este dios ofreciéndole sacrificios. Si complacían a Cheu-Sing podía prorrogar la fecha que había acuñado de antemano y, por lo tanto, era posible cambiar los designios del destino.



TCHI YEN
ESPÍRITU DE DRAGÓN



LUNG CHUAN-FA
ESPÍRITU DE DRAGÓN



Ken Nage (Espíritu de Dragón)
El ocaso se aproxima cuando desenvaina su mortífera espada, ciega ante la procedencia del rival, pero certera ante la muerte.



KAGE BUN SHIN NO JUTSU
ESPÍRITU DE DRAGÓN



BUSHIDO
ESPÍRITU DE DRAGÓN



TCHE MA TIEN
ESPÍRITU DE DRAGÓN



NITEN ICHI RYU
ESPÍRITU DE DRAGÓN

ORIENTE

KATANA

Los yurei

Atormentados por el resto de sus días, estos espíritus carecen de una vida pacífica después de su muerte, debido a algo que les ocurrió en vida como no haber tenido una ceremonia funeraria adecuada o por cometer suicidio. Estos fantasmas japoneses vagan por los alrededores entre las dos de la madrugada y el amanecer, para asustar a aquellos que les ofendieron en vida, pero sin hacerles daño. Visten con un kimono funerario, blanco y abrochado al revés. No tienen piernas y están acompañados por dos fuegos fatuos de colores azul, verde o púrpura.


TSUKUYOMI
KATANA


VENTANA ASTRAL
KATANA


SHACHI HOKO
KATANA


MASAKO NAISHINNŌ
KATANA


GORYŌ
KATANA


TENJŌ-NAME
KATANA


BENDICIÓN DE LA PUREZA
KATANA

Mitos y Leyendas d







RYUJIN (CÓDIGO SAMURAI)
Los siete mares tiemblan ante la presencia de su señor, un poderoso dragón que con sólo desearlo humano podía ser.



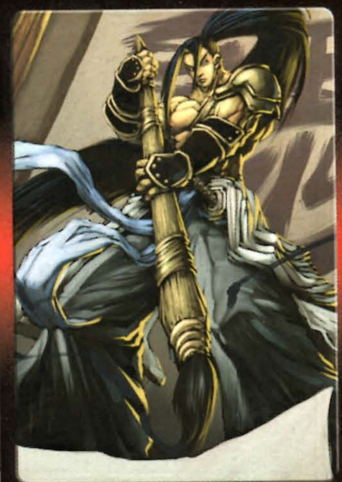
PRINCESA YAKAMI
CÓDIGO SAMURAI



SHOKI
CÓDIGO SAMURAI



KITSUNE
CÓDIGO SAMURAI



CALIGRAFÍA
CÓDIGO SAMURAI



SHIMMA KUNOICHI
CÓDIGO SAMURAI



SEIWA GENJI
CÓDIGO SAMURAI



HAOHMARU MUSASHI
CÓDIGO SAMURAI

ORIENTE

CÓDIGO SAMURAI



DRAGÓN DE KOSHI

Érase una vez un hombre llamado Susa-no-o que, mientras recorría el monte Torikami se encontró con dos ancianos que lloraban desconsoladamente. Al preguntarles la causa de sus penurias le explicaron que su pequeña hija era la última con vida de ocho hermanas. Las siete anteriores habían sido devoradas por el Dragón de Koshi año tras año y que ahora devoraría a la última de sus hijas. Susa-no-o, enternecido, decidió ayudarlos. Pidió sake en cantidad al matrimonio, al tiempo que él hacía un cercado alrededor de los pozos en donde se colocarían los ocho barriles de ese licor para atraer al dragón. Koshi bebió todo de un solo trago y, naturalmente, el dragón rojo quedó dormido por la embriaguez y Susa-no-o sólo tuvo que acercarse al monstruo y cortar sus ocho cabezas con su espada. Al cortar su cola encontró una magnífica espada Kusanagi que hoy descansa en el templo de Ise donde es considerada una santa reliquia.



NIHON KORYU JUJUTSU
CÓDIGO SAMURAI



YOSHIMITSU
CÓDIGO SAMURAI



ODA NOBUNAGA
CÓDIGO SAMURAI



TOKUGAWA LEYASU
CÓDIGO SAMURAI



DUELO DE KENJUTSU
CÓDIGO SAMURAI

HÉROES DE LOS SIETE

PIRATAS

CASTIGO PIRATA

SOBRE LA CUBIERTA DE LA NAVE SE ATABABA UN CABO AL PRISIONERO POR UNA DE SUS PUNTAS. LA OTRA PUNTA ERA INTRODUCIDA EN EL AGUA Y LLEVADA AL LADO CONTRARIO POR DEBAJO DEL BARCO. EL REO ERA DEJADO CAER AL MAR POR UN LADO MIENTRAS UN GRUPO DE HOMBRES TIRABA DEL CABO POR EL LADO CONTRARIO, ARRASTRANDO ASÍ AL PRISIONERO POR DEBAJO DEL CASCO DEL BUQUE HASTA QUE VOLVÍA A SER IZADO POR LA BANDA CONTRARIA. LA OPERACIÓN SE REPETÍA TRES VECES, EN LAS CUALES EL DESGRACIADO ADEMÁS DE SUFRIR ASFIXIA, SUFRÍA POR LOS CORTES DEL CASCO DEL BARCO, QUE ESTABA CUBIERTO CON MOLUSCOS Y CABEZAS DE CLAVOS.



HENRY MORGAN
(PIRATAS)
CUANDO TIEMBLA LA TIERRA Y EL MAR SE EMBRAVECE, FANTASMAL APARECE, A TORTURAR A MILITARES E INOCENTES.

PARA CONSTRUIR UN BUEN MAZO PALADÍN DEBES EMPEZAR POR INCLUIR EN TU ARSENAL ESTA CARTA QUE TE BRINDARÁ FUERZA Y PROTECCIÓN, ADEMÁS QUE PERMITIRÁ RECLUTAR MÁS PALADINES Y ACELERAR AÚN MÁS TU TRIUNFO.



ANNE DIEU-LE-VEUT
PIRATAS



ANNE BONNY
PIRATAS



BLASFEMIA
PIRATAS



DAVY JONES
PIRATAS



EL HOLANDÉS ERRANTE
PIRATAS



BARBARROJA
PIRATAS

Mares

Corsarios

BARBARROJA

Fue el más famoso almirante turco y el peor corsario para los enemigos de su nación, quienes debieron soportar muchos años de hostigamiento. Les hizo la vida imposible a flotas y ciudades costeras de los reinos cristianos de la época, ni siquiera el rey Carlos V logró apaciguarlo con sus sobornos. Después de muchas correrías y aventuras, fallece tranquilamente en su palacio de Estambul, dejando atrás un legado que le sobreviviría durante siglos.


SIR FRANCIS DRAKE
CORSARIOS

Juega una cantidad abominable de aliados en un solo turno para así poder derrotar a tu oponente de forma fulminante: con Oficio Divino puedes buscar un aliado y jugarlo reduciendo su coste, siendo este Ann Mills para así jugar otro aliado que perfectamente puede ser una copia de Ann Mills. Al finalizar tu turno tendrás suficientes aliados como para sentirte seguro de obtener una victoria aplastante.



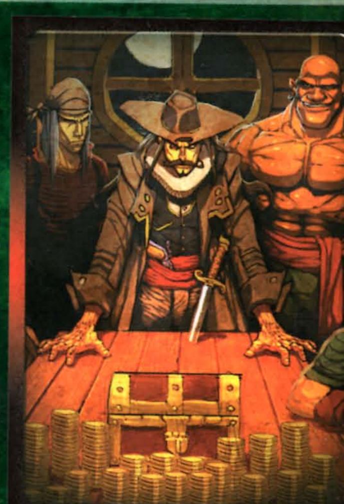
OFICIO DIVINO
CORSARIOS



ANN MILLS
CORSARIOS


NAVIO CONDENADO
CORSARIOS


JUGANDO CON EL DIABLO
CORSARIOS


REPARTIR GANACIAS
CORSARIOS


MERROW
CORSARIOS

Mitos y Leyendas Z



INTI (VENDAVAL)
Del crepúsculo al amanecer Inti nace y yace, día tras día, infinitamente, hasta el fin de nuestros días.

GUERRERO JAGUAR

LA IRA DEL NAHUAL

VENDAVAL EXTENSIÓN



GUILLATUN
VENDAVAL

Las Aclla, vírgenes del sol

A los 8 años y tras un estricto noviciado que cubría su infancia, las más bellas eran elegidas para convertirse en Acllas, las vírgenes del sol. A los 13 y 15 años de edad eran "presentadas en sociedad" para ser las prometidas de señores de la nobleza, ya que ellas, como Acllas, garantizaban la calidad de su linaje y evidentemente la mejor prueba exhibible de su virginidad. Aquella Aclla que fuera sorprendida con un hombre, significaba su inapelable condena a muerte, se le abandonaba para que muriera de hambre, de esta manera la mano del hombre no incidía en su muerte, sino el mismo abandono. Si se embarazaba de una de ellas, siempre que no hubiera pruebas a la norma estricta de la virginidad requerida, se consideraba que tal embarazo había sido realizado por la voluntad del dios sol y por lo tanto, ese vástago era considerado hijo del dios solar.



LAUTARO
VENDAVAL



TRAUKO
VENDAVAL



PILLÁN
VENDAVAL



CALEUCHE
VENDAVAL

MERICANOS



FLECHERO
LA IRA DEL NAHUAL



MACHITÚN
LA IRA DEL NAHUAL



IRA DEL NAHUAL
LA IRA DEL NAHUAL



MOCTEZUMA II
GUERRERO JAGUAR



GARRA DE BALAM
GUERRERO JAGUAR



HURACÁN
GUERRERO JAGUAR



ITZANMA
GUERRERO JAGUAR



TLILLÁN TLAPALLÁN
GUERRERO JAGUAR

Mitos y Leyendas Ame



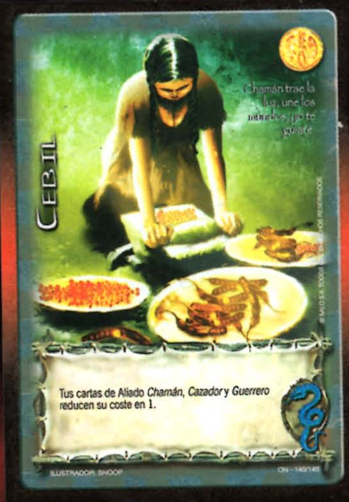
La Tirana (Orígenes)
Soberbia sangre inca corría por las venas de la indomable ñusta, cuya pasión tiránica se extinguiría por amor.

Hain

Hace mucho tiempo atrás los hombres estaban subordinados al poder que ejercían las mujeres. Los hombres sometidos a esta voluntad se dedicaban a las labores domésticas: mantenían el fuego, asaban la carne, cuidaban a los niños y trabajaban el cuero.
No podían revelarse porque el ritual del Hain, que realizaban las mujeres, les producía mucho miedo. Este ritual era una ceremonia en que ellas pintaban su cuerpo y simulaban ser espíritus. Pero un día, un chamán astuto descubrió que en la choza grande había solamente mujeres, y no los presuntos espíritus.
Enfurecidos, los hombres mataron a todas las mujeres, menos a las más jóvenes e instauraron un nuevo orden social. Ahora son ellos quienes se disfrazan para espantar a las mujeres, las que fingen aterrorizarse y aceptar el dominio de los hombres que dicen ser los espíritus del universo.



QUITRALPIQUE
ORÍGENES



CEBIL
ORÍGENES



UMOARA
ORÍGENES

Deja caer todo el peso de los guerreros sobre tu oponente, reduciendo su coste con Cebil: necesitaras apenas 1 oro para jugar Umoara y luego liberar de tu castillo las 2 copias que quedan además de 3 Ariaccas. Con estos últimos podrás agrupar hasta 3 oros para poder seguir masacrando salvajemente a tu adversario.



ONKOLXÓN
Orígenes



KRÉ Y KRÉEN
ORÍGENES



TIERRA DEL FUEGO
ORÍGENES



KUANIP
Orígenes

CANOS ORÍGENES





ALICANTO
ORÍGENES



MAKE MAKE
ORÍGENES



ARIACCA
ORÍGENES



FLUJO DE AMARU
ORÍGENES



ORÍGENES
IMAGEN PROMOCIONAL

Historia de Améric

Las hazañas del húsar de la muerte

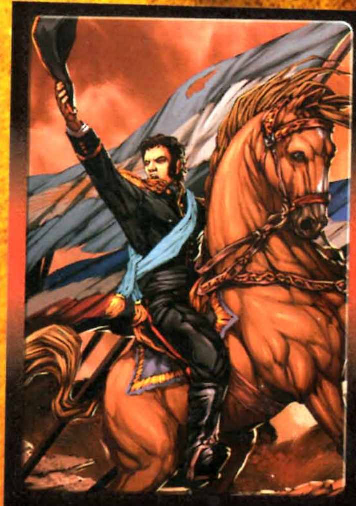
Desde pequeño Manuel Rodríguez hacía travesuras junto a su gran amigo José Miguel Carrera, desde molestar a los "soplones" del curso hasta hacerles bromas pesadas a los profesores. Pero ya más grande, con los ideales de la independencia en su sangre y bajo el beneplácito de San Martín, comenzó a idear disfraces y sistemas de comunicación para confundir a las tropas de Osorio, que vigilaban los pasos de los independistas en Chile y en Argentina. Evadió en numerosas ocasiones a las tropas realistas vestido de fraile, de campesino humilde, sirviente doméstico y vendedor ambulante. Cierto día, disfrazado de roto, fue capaz incluso de abrir la puerta de la fastuosa carroza del gobernador Casimiro Marcó del Pont, quien muy halagado, dejó caer una moneda en su mano sin sospechar que era Rodríguez, ¡el mismo al que tan incansablemente había buscado por todo Chile! Indudablemente, su astucia no conocía límites.



Bernardo O'Higgi
(Héroes)
El padre de la patria y
no gobierna más nuest
nación, silencioso la de
la abandona. La libera







SAN MARTÍN
HÉROES



JOSÉ MIGUEL CARRERA
HÉROES



FRANCISCA SEGURA
HÉROES



DUELO A SIETE PASOS
ORÍGENES



JAVIERA CARRERA
HÉROES



PAULA JARAQUEMADA
HÉROES



HÉROES

★ LA GLORIA TIENE SU PRECIO ★





MANUEL RODRÍGUEZ
HÉROES



PRIMER ESCUDO
HÉROES

No dejes que tu oponente se levante desde el primer turno, controlando la fuerza de sus aliados con Diego Portales y el Oro Inicial para Caudillos. Podrás traer a la mesa a Manuel Rodríguez teniendo así las herramientas necesarias para conseguir la victoria.



DIEGO PORTALES
HÉROES



AFRENTA
HÉROES



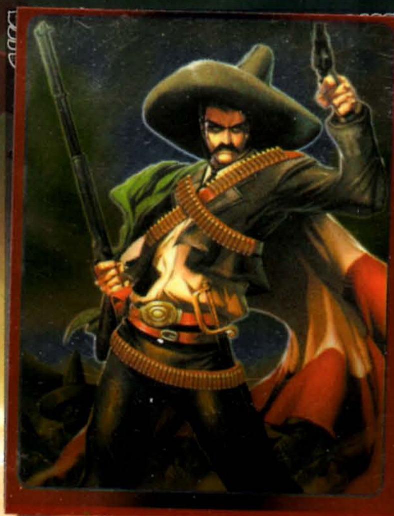
BALMACEDA
HÉROES



ARTURO PRAT
HÉROES

Historia de América

Insurgentes



Emiliano Zapata (Insurgentes)

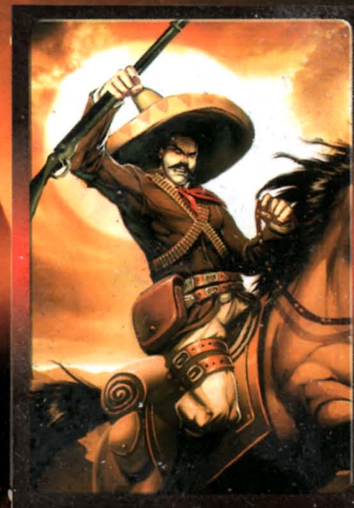
Como un río caudaloso él avanza, nada ni nadie podrá detener al salvador de los campesinos, aquel que hace de sus súplicas sus proclamas.

La muerte de Villa

Tanto la infancia como la vida misma de Pancho Villa fue difícil. Poco a poco "El Centauro del Norte" fue simpatizando con la causa revolucionaria y se fue convirtiendo en un gran guerrillero. Después de muchas correrías y de dificultar eficazmente la labor del gobierno de turno, Villa se retiró, pero el temor de que volviera a las andanzas revolucionarias significó el principio de su muerte. Fue asesinado en su coche cuando se dirigía a una fiesta, 47 balas sellaron su suerte y aniquilaron la vida del rebelde del norte.



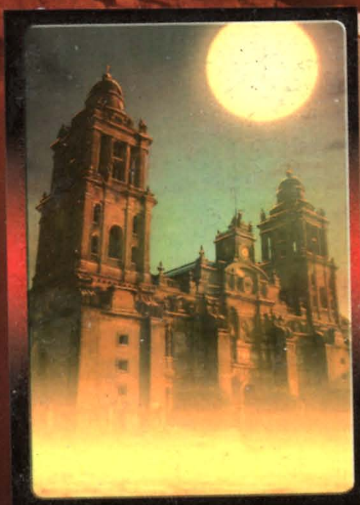
TEQUILA
INSURGENTES



PANCHO VILLA
INSURGENTES



JOHN JOSEPH PERSHING
INSURGENTES



CIUDAD DE MÉXICO
INSURGENTES



PORFIRIO DÍAZ
INSURGENTES



CARMEN SERDÁN
INSURGENTES

COMPLETA TU ÁLBUM

¡LUCHA POR LA VICTORIA!

(Valor del mensaje $290 IVA incluido)

¡Toma tu celular! envía M al 1919 y muestra tu habilidad en la trivia SMS del álbum Mitos y Leyendas.

Podrás ganar:

1º Lugar: Carta Gigante de Leónidas autografiada por Genzo, 1 Producto Especial MyL, 1 Mazo Experto, 3 sobres de Refuerzo y 3 Cartas promocionales de las últimas ediciones de MyL.

2º y 3º Lugar: 1 Producto Especial MyL, 1 Mazo Experto, 3 sobres de Refuerzo y 3 cartas promocionales de las últimas ediciones de MyL.

Las fotos son referenciales.

Revisa el ranking en:www.salo.cl y www.salomovil.cl

Concurso válido desde el 14 de agosto al 14 de octubre de 2008. El premio se entregará a los lugares de acuerdo al ranking. Bases ante notario.

NOMBRES	
APELLIDOS	
SEXO	F M FECHA DE NAC. D/M/A
DIRECCION	
COMUNA	
CIUDAD	REGION
TELEFONO	E-MAIL
FECHA CANJE D/M/A	

RUT COLECCIONISTA o APODERADO (Obligatorio para la entrega de premios)

Al completar tu álbum **MYL** podrás canjear GRATIS un nuevo álbum Salo

El álbum que quiero es:

Los cupones se recibirán en los Puntos de canje Salo y los premios de sorteos se podrán can sólo mostrando el álbum completo hasta 30 días después del último sorteo.

CUPÓN SORTEO ÁLBUM COMPLETO

4 601528 201014

TODOS PUEDEN COMPLETAR SU ÁLBU

¿Cómo pago? ¡OJO! No envíes efect

- Cargo a Tarjeta de Crédito Bancaria (para la compra con tarjeta se requiere Fax con Nº de Tarjeta y fecha de vencimiento)
- Depósito en cuenta corriente Nº 01-60-195724 del Banco Chile (envía tu comprobante de depósito junto a este formulario al Fax: 719 1577, antes de las 12 PM)
- Cheque Nominativo a nombre de SALO S.A. Envíalo a Santa María 0824, al Fonosalo, junto a este formulario

Encarga tus láminas en Kioscos Salo

Puedes encargar los 20 últimos números en cualquier Kiosco Salo del país. El precio es de $60 por número de lámina normal y $120 por número de lámina especial

Horario de atenc FONOSALO
Lunes a Viernes: 9:00 a 19:00 hrs.
Sábado: 10:00 a 14:00

CONSULTAS LLAMAR AL FONO **600 600 6070**

Los 20 últimos números (o letras) son hasta agotar stock, debes presentar tu álbum.
No compres láminas sueltas en el comercio ambulante porque es ilega y no tiene relación alguna con Salo.

¡Oferta! COMBO 1 Región Metropolitana	¡Oferta! COMBO 2 Regiones I, II, XI y XII	¡Oferta! COMBO 3 entre I X Regio
20 últimas láminas	20 últimas láminas	20 últimas lámina
$2.990	$3.490	$3.290

CUPÓN 20 ÚLTIMAS LÁMINAS

Nombre:
Dirección:
e-mail: Comuna:
Ciudad: Fono:
Mi álbum es:
LAS LÁMINAS QUE QUIERO SON:

CUENTA LÁMINAS

LÁMINAS NORMALES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84
85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96
97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108
109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132
133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144
145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156
157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168
169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192
		193	194	195	196	197	198	199	200		

LÁMINAS ESPECIALES

E-1	E-2	E-3	E-4	E-5	E-6	E-7	E-8	E-9	E-10
E-11	E-12	E-13	E-14	E-15	E-16	E-17	E-18	E-19	E-20

PREMIOS SORTEO

BASES ANTE NOTARIO



Nintendo®

1 Wii™ +JUEGO

(Título sujeto a disponibilidad)



1 NINTENDO

+JUE

(Título sujeto a disp

PREMIO ALBUM COMPLETO



1 Mazo experto Inmortales +1 Dracma (aleatorio)



















2 PACK MYL

TRIADA+ORÁCULO+PATAGONIA +BOTÍN+ABORDAJE

IMPORTANTE: // Bases y sorteos ante notario Enrique Morgan Torres // Los cupones de álbum completo se timbrarán en los punto canje Salo y se recibirán hasta 1 semana antes de la fecha de cada sorteo, para participar en éstos // Los premios de álbum comp se podrán canjear a partir del 01 de septiembre de 2008 hasta el día del último sorteo mostrando el álbum completo. Los premio

ALBUM COMPLETO





1 MP4

1 TELEVISOR 19" LCD

FOTOS REFERENCIALES

SCA TUS CUPONES PREMIADOS Y PROVECHA ESTAS PROMOCIONES

PROMOCION 1

la compra de 1 Mazo de sión (Experto $3.290 Avanzado $2.990) 00, llévate 50 Protectores t Fighter Max Protection.

encia: $2.490) Stock 3000 unidades. Promoción válida osto y el 25 Septiembre 2008 o hasta agotar stock



PROMOCION 2



3x2

en Sobres de Superación (Corsarios a Orígenes)

(Precio Referencia $690 c/u) Stock 10000 unidades.) Promoción válida entre el 25 Agosto y el 25 Septiembre 2008 o hasta agotar stock

ECHAS DE 1er. SORTEO

Jueves 02 Octubre/2008

Wii + Juego (Título sujeto a disponibilidad) • 1 Mp4 YL (Triada + Oráculo + Patagonia + Botín + Abordaje)

FECHAS DE 2do. SORTEO

Jueves 20 Noviembre/2008

1 Nintendo DS Lite + Juego (Título sujeto a disponibilidad) • 1 TV LCD 19" • 1 Pack MYL (Triada + Oráculo + Patagonia + Botín + Abordaje)



PUBLICACIÓN SORTEOS

Sábado 10 Octubre/2008
Sábado 29 Noviembre/2008

Las fechas de publicación aparecerán en www.salo.cl, puntos de venta y fono Salo. Los ganadores serán avisados por Salo.

sorteos se podrán canjear hasta 30 días después del último sorteo mostrando el álbum completo. // La promociones de otras empresas uidas en este álbum son de exclusiva responsabilidad de los avisadores. // Los premios de álbum completo son hasta agotar stock, o serán reemplazados por otro de valor similar (stock: 1.500 unidades) Premios, sorteos y promociones válido sólo en Chile.

En todo Chile... ¡Tenemos lo + Entretenido!

CENTROS DE CANJE

ANTOFAGASTA	Local SALO, Serrano 561
COPIAPÓ	Local SALO, Atacama 541, Local 1, Coimbra
VALLENAR	Local SALO, Arturo Prat 1035
OVALLE	Agencia, Libertad 212
LA CALERA	Local SALO, Latorre 577, Local 3
VALPARAÍSO	Local SALO, Victoria 2227
SAN ANTONIO	Tabaquería, interior Supermercado San Francisco, Barros Luco 1399
MELIPILLA	Serrano 395, Mall Leylan, Módulo patio de comidas, 3er nivel
TALAGANTE	Francisco Chacón 840
CERRO NAVIA	José Joaquín Pérez 7161 A
CURICÓ	Peña 615, 3º Piso
SAN JAVIER	Av. Balmaceda 2216
CAUQUENES	Bazar Elliet, Claudina Urrutia 307
SANPREDRO-CONCEPCIÓN	Local SALO, Michimalongo 1040, Local L10
VILLARICA	Local SALO, Vicente Reyes 695
LA UNIÓN	Esmeralda 798
ANCUD	Mickey, Pudeto 242
PUERTO AYSÉN	Casa Laibe, Sargento Aldea 757
COYHAIQUE	Casa Laibe, Freire 253
COYHAIQUE	Comercial Cotillon, Arturo Prat 340 Local 1

KIOSCOS SALO SANTIAGO

MEGASTORE	Bellavista 044, Providencia
METRO U. DE CHILE	Metro Universidad de Chile
MALL DEL CENTRO	Puente 689
MALL PASEO ESTACION	San Francisco de Borja 122
MALL PLAZA VESPUCIO	Av. V. Mackenna Oriente 7110
FALABELLA MALL LA DEHESA	La Dehesa 1445, Lo Barnechea
FALABELLA MALL PLAZA OESTE	Av. Américo Vespucio 1501, Interior, 2º Piso
FALABELLA MALL PLAZA VESPUCIO	Av. V. Mackenna Oriente 7110 (Nivel Jugetería Falab
FALABELLA MALL A. LAS CONDES	Av. Pdte. Kennedy 9001 (3º Nivel)
MALL PLAZA OESTE	Av. Américo Vespucio 1501
MALL ARAUCO MAIPU	Av. Américo Vespucio 399, Local10
MALL PANORAMICO	Av. 11 de Septiembre 2155, Módulo 532
MALL PARQUE ARAUCO	Av. Pdte. Kennedy 5413
MALL PLAZA TOBALABA	Av. Camilo Henríquez 3296, Puente Alto
MALL PLAZA NORTE	Av. Américo Vespucio 1685, Huechuraba
MALL FLORIDA CENTER	Av. V. Mackenna 6100, 3º piso
LIDER GRAN AVENIDA	Av. José Miguel Carrera 6150
LIDER PUENTE ALTO	Av. Concha y Toro 1149
LIDER IRARRAZAVAL	Av. Irarrazaval 2928, Espacio E (Detrás de las cajas
LIDER LAS PALMAS	Maipú, Ramón Freire 1790
BAQUEDANO	Metro Estación Baquedano
ALTO LAS CONDES	Av. Pdte. Kennedy 9001, Módulo 6300, 3º Nivel.
JUMBO PUENTE ALTO	Av. Concha y Toro 26, Local H
APUMANQUE	Av. Manquehue Sur 31, B32 (entre L.130 y L.134)
MALL PLAZA ALAMEDA	Av. Bernardo O'Higgins Nº3740. Local -245- E.C.
MALL PASEO SAN BERNARDO	Av. Eyzaguirre 650
SUPERMERCADO ALVI RECOLETA	Recoleta Nº 1750
SUPERMERCADO ALVI MAIPÚ	Pajaritos Nº 1637
MALL PASEO QUILIN	Mar Tirreno 3349, Peñalolen

KIOSCOS SALO REGIONES

ARICA - LIDER	Av. Diego Portales 2291
IQUIQUE - LIDER	Heroes de la Concepción 2653
ANTOFAGASTA - LIDER	Zenteno 21
ANTOFAGASTA - MALL	Av. Balmaceda 2355, Local 279 (Interior recinto portuario
ANTOFAGASTA - FALABELLA	Av. Balmaceda 2355 - FALABELLA
CALAMA - MALL	Av. Balmaceda 3242
LA SERENA - MALL PLAZA	Alberto Solari 1400, Peñuelas
VIÑA DEL MAR - LIDER	Av. 15 Norte 961, Viña del Mar
MALL MARINA ARAUCO	Avda. Libertad Nº1348 - Módulo A-3
LOS ANDES - LIDER	Santa Teresa 683
RANCAGUA - MALL DEL CENTRO	Sargento José Bernardo Cuevas 483
TALCA - LIDER	9 Oriente 1241
CURICÓ	Av. O' Higgins Nº 201 (Frente BCI)
LINARES - LIDER	Av. Aníbal León Bustos 0280
MALL PLAZA EL ROBLE	Av. El Roble 770, Chillán
MALL PLAZA EL TREBOL	Av. Jorge Alessandri 3177, Nivel 1, Concepción
MALL LOS ANGELES	Calle Mendoza 477
TEMUCO - PORTAL	Av. Alemania 0671
VALDIVIA - MALL PLAZA LOS RIOS	Arauco 697, Módulo 5
MALL COSTANERA	Illapel 10, Puerto Montt
MALL PASEO DEL MAR	Urmeneta 580, Puerto Montt
PUNTA ARENAS - LIDER	Waldo Seguel 606



Visítanos también en Falabella

Arma tu combo



Elije cualquier producto desde "Código Samurai" a "Orígenes"



1 MAZO AVANZADO O EXPERTO
(Precio Referencia: $2.990 ó $3.290)

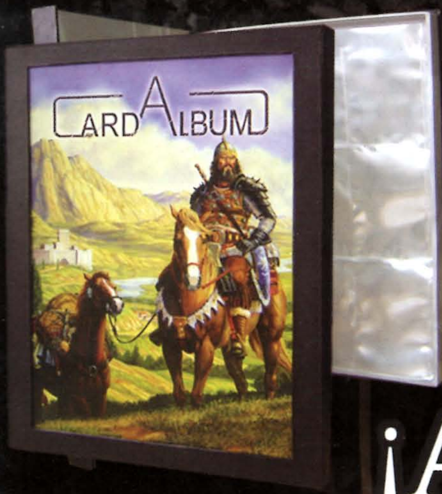


2 SOBRES SUPERACIÓN
(Precio Referencia: $690 c/u)



SOBRE Y MAZOS AL AZAR. IMAGENES SOLO DE REFERENCIA





1 CARPETA TRENDUS
CON DISEÑO 9 BOLSILLOS
(Precio Referencia: $3.990 c/u))

¡A SÓLO $4.990!
CON 50% DESCUENTO

Promoción válida sólo con productos de las ediciones Código Samurai, Katana, Héroes de Chile, Corsarios, Piratas, Dominus, Inmortales, Duna y Orígenes. Válida sólo en Kioscos Salo, hasta el 1 de octubre o hasta agotar stock de 3.000 combinaciones. Promoción no acumulable.

¡YA COMENZÓ! ¡BAJA DE PRECIOS TOTAL!

Sobres desde $290

Mazos desde $490



lo + entretenido
www.salo.cl
www.myl-online.com